

## Neues vom „Software Talent 2014“

*OBJEKTSpektrum hat im letzten Jahr sein 20-jähriges Jubiläum gefeiert. Aus diesem Grund hat die Zeitschrift ein Stipendium für den Studiengang „Software Engineering Leadership“ ausgeschrieben. Dieser berufsbegleitende Master-Studiengang wird von der Firma oose in Hamburg in Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Graz (Campus 02) angeboten. Ziel des Studiums ist es zu erlernen, wie qualitativ hochwertige Softwarearchitektur effektiv und effizient umgesetzt werden kann. Das viersemestrige Fernstudium führt zum Abschluss „Master of Science in Engineering“. In jedem Semester sind zwei Präsenzwochen vorgesehen, jeweils abwechselnd in Graz und Hamburg. Unser Stipendiat Florian Siebler-Guth wird in OBJEKTSpektrum regelmäßig von seinen Eindrücken berichten.*

*Liebe Leserinnen und Leser von OBJEKTSpektrum,*

in meinem heutigen Brief berichte ich davon, was ich in der ersten Präsenzwoche in Graz erlebt und gelernt habe.

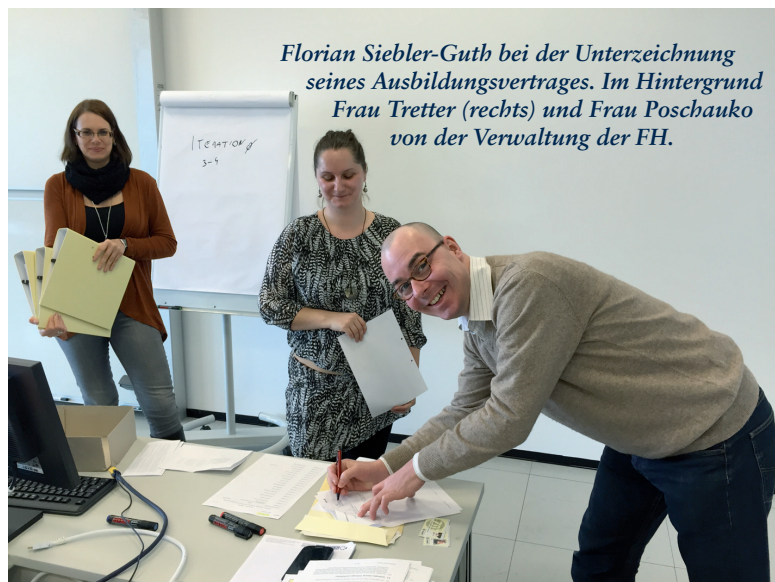
Das Studium hat im Sommersemester 2015 begonnen. Das erste Semester besteht aus zwei Modulen: Das erste Modul stellt Methoden und Werkzeuge des Software-Engineerings vor. Per E-Mail haben wir einige Papers erhalten, darunter Texte von Winston Royce über das Wasserfallmodell, von Barry Boehm über das Spiralmodell und den Scrum-Guide. Diese Texte mussten wir uns selbst erarbeiten. Während der ersten Präsenzphase Mitte März wurde der Stoff in Vorlesungen wiederholt und in Planspielen eingeübt. Zu Beginn der zweiten Präsenzwoche wird eine Klausur über den Inhalt dieses Moduls geschrieben.

Was habe ich aus dem ersten Präsenzmodul mitgenommen? Die wohl wichtigsten Erkenntnisse sind, dass Software ständiger Veränderung unterliegt und in einem kreativen Prozess von Menschen – sinnvollerweise in Teams – erstellt wird. Dieser Satz mag auf den ersten Blick wie eine Binsenweisheit klingen. Doch wie reagiert man auf sich ständig ändernde Anforderungen? Welches Prozessmodell findet in welcher Situation Anwendung? Was bedeutet Teamarbeit? Wie kann ein Team, das aus Individuen mit jeweils eigenen Charakteren besteht, gut zusammenarbeiten? Diese Fragen wurden im Frontalunterricht in Planspielen behandelt. Zwei Beispiele sollen diesen Methoden-Mix verdeutlichen:

Ich halte viel von der Scrum-Einführung von **Roman Pichler**, die meines Erachtens allerdings etwas theorielastig ist. Pichler beschreibt beispielsweise Story-Points, um Aufwände zu schätzen. Da ich mit Scrum bisher keine praktischen Erfahrungen gemacht habe, war es für mich schwierig mir vorzustellen, was Story-Points sind. Im Unterricht hat der Trainer ein Spiel mit uns gemacht. Innerhalb von fünf Minuten mussten wir verschiedene Aufgaben lösen, z. B. einen Luftballon aufblasen, ein Schiff falten, alle Damen aus einem Kartenspiel heraussuchen und ein Kartenhaus bauen. Die Aufgaben hatten unterschiedliche Prioritäten. Jedes Team musste sich im Vorfeld darauf verständigen, wie viele Story-Points wir für eine Aufgabe vergeben. Die Aufgaben wurden in einer weiteren Iteration schwieriger: Es sollten zwei Luftballons aufgeblasen und miteinander verknotet werden, das Kartenhaus musste ein zusätzliches Stockwerk bekommen usw. Wie viele Story-Points vergeben wir nun? Welchen Einfluss hat es, wenn wir die Technologie bereits kennen? Da ich „im Labor“ einmal mit Story-Points gearbeitet hatte, habe ich jetzt zu Pichler nun einen ganz anderen Zugang. Das Verständnis für Aufwandsschätzung ist da!

Am letzten Tag hat der Trainer während der ersten zwei Stunden über die Zusammensetzung von Teams gesprochen. In jedem Team gibt es Menschen, die von ihrer Veranlagung her eher Neuerer sind, andere sind eher Bewahrer, wieder andere mehr Macher oder Analytiker. Vor diesem theoretischen Hintergrund haben wir

drei Teams gebildet. Jedes Team bekam ein rohes Ei, zwei Bögen Flipchart-Papier, zwei Blätter stärkeres Papier, eine Tube Klebstoff und eine Schere. Der Auftrag bestand darin, das Papier zunächst in drei Zentimeter breite Streifen zu zerschneiden und daraus ein Fluggerät herzustellen, mit dem das Ei, ohne Schaden zu nehmen, aus dem vierten Obergeschoss zu Boden gebracht werden kann. Die Aufgabe war innerhalb einer Stunde zu lösen. Kommt Ihnen die Herausforderung bekannt vor? Eigentlich sind das die typischen



*Florian Siebler-Guth bei der Unterzeichnung seines Ausbildungsvertrages. Im Hintergrund Frau Tretter (rechts) und Frau Poschauko von der Verwaltung der FH.*

Eckdaten eines Softwareprojekts: Sie haben eine mehr oder weniger verrückte Aufgabe, Zeit und Ressourcen sind begrenzt. Zwei der drei Teams haben Fallschirme konstruiert, die sich in Details voneinander unterschieden haben. Dennoch haben beide Lösungen das Ziel erreicht, dass das Ei heil am Boden angekommen ist. Die Lösung des dritten Teams, einen Airbag zu konstruieren, war leider nicht erfolgreich. In der Retrospektive habe ich unter anderem festgestellt, dass ich in der Spielsituation genau die gleiche Rolle eines Neuerers und Machers eingenommen habe wie im Berufsalltag. Das Verständnis für unterschiedliche Charaktere in Teams wurde erfahrungsgemäß und erlebbar.

Bleibt noch zu erwähnen, dass wir Studenten abends die Kneipenszene von Graz unsicher machten und eine Menge Spaß miteinander hatten. Jeder von uns hat am Ende der ersten Präsenzwoche gewusst: Ja, ich mache weiter.

Bis zum nächsten Brief wünsche ich Ihnen alles Gute,

*Ihr Florian Siebler-Guth*